GYROTWISTER
Das Trainingsgerät, das süchtig macht.

NEU! jetzt per SMS für € 19,94 zzgl. € 2,50 Versandkosten bestellen:

Einfach das Stichwort **„macht-suechtig"** per SMS an **72864** senden.

macht-suechtig per SMS an 72864



Vorsicht: Suchtgefahr!

Der GyroTwister ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.



Jetzt gratis Drehzahlmesser unter: www.macht-suechtig.de/gyrometer

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie – mit reiner Muskelkraft.
Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kraftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister nie Ihren Freunden oder Kollegen – sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende „Wunderkugel" berichten: **www.macht-suechtig.de/begeisterung**

Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

PC ACTION



DER OFFIZIELLE GUIDE:
SO WERDEN SIE ZUM SCHÜTZENKÖNIG!

TIPPS & TRICKS: ALLE WAFFEN, ITEMS UND BEFEHLE
TUNING: OPTIMIEREN SIE UT 2003 FÜR IHREN PC

PC CD



Sie wollen ALLES selbst bestimmen? Kein Problem mit den neuen Tools für Eigenkreationen - ab sofort gibt es auch "Franks Fußball Farm" und "Renates Raketen Rampe".



Mit jeder Menge neuer Attraktionen inklusive der besten Bahnen aus den weltbekannten Six Flags Parks – nur die verrücktesten Konstruktionen sind gut genug für Ihre Gäste.



Vergessen Sie alle Limits: jetzt werden die Vergnügungsparks und die Achterbahnen noch gigantischer als in Ihren kühnsten Träumen.



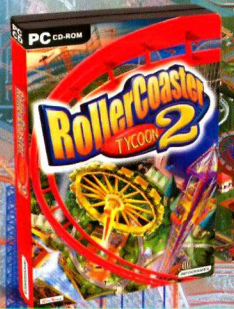
Ab Ende Oktober im Handel.

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe. All rights reserved. © 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. RollerCoaster Tycoon and all related marks are trademarks of Chris Sawyer. RollerCoaster Tycoon Inc. ™ and © 2002 Hasbro, Inc. All Rights Reserved.

Chris Sawyer

SCREAM FOR MORE

RollerCoaster TYCOON 2



Lautstärke bringt Ihnen bares Geld. Denn je lauter Ihre Gäste schreien, desto sicherer können Sie sein, was diese wollen: MEHR! Höher, größer, verrückter. Und sie werden ihn bekommen, den Freizeitpark der unendlichen (Un-)Möglichkeiten, um sich die Seele für immer mehr aus dem Leib zu schreien.

www.RollerCoasterTycoon.com

INFOGRAMES

EDITORIAL

Endlich darf wieder nach Herzenslust gefraggt werden! Für alle, die schon in der Demo andauernd eins auf den Sack bekommen haben und aus lauter Frust nur noch gegen Anfänger-Bots spielen, gibt es jetzt Hilfe. Mit anständigem Tuning, der richtigen Steuerung und den richtigen Infos geht alles gleich viel leichter. Nach ein paar Trainingssitzungen können Sie sich dann auch im Netz blicken lassen.

Ihr PC ACTION
Tipps&Tricks-Team



Florian Weidhase, Bernd Holtmann, Thomas Eder, Ralph Wollner

Inhalt

Waffen
- Shield Gun 5
- Sturmgewehr und Biogewehr 6
- Shock Rifle und Minigun 7
- Link Gun 8
- Flak-Cannon und Raketenwerfer 9
- Lightning Gun und Markierungsgewehr 10
- Redeemer und Translokator 11

Adrenalin 12
Map-Control 14
Movement 16
Bombing Run 18
Tastatur und Maus 20
Tuning 22

Die Waffen-Fibel

Zwölf Waffen, 24 Funktionen und jede Menge Schaden! Das Arsenal von UT 2003 kann sich sehen lassen. Auf den folgenden Seiten finden Sie detaillierte Angaben zu allen Schießeisen.

Neben den blanken Fakten gibt es zu jeder Waffe auch Tipps. Welche Knarre ist am besten? Auf diese Frage gibt es keine Antwort – einige Spieler gehen virtuos mit dem langsamen Raketenwerfer um. Andere schießen ihrem Gegner quer über die Map mit der Lightning Gun das linke Ohrläppchen ab. Außerdem liegt die hohe Kunst des Fraggens in der Kombination der Waffen. Sie wissen doch: Es kommt nicht auf die Größe an, sondern auf die Technik.

HINWEIS
Feuerrate: Schuss pro Sekunde
Munition: Waffe (Munitionspack)

DIE SHIELD GUN



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: max. 150
SEKUNDÄR-ANGRIFF: Schutzschild
MUNITION: 100, maximal: 100

Wie ihr *UT*-Vorgänger benötigt die Shield Gun keine Munition. Ihr Primärangriff ist nur für den Nahkampf tauglich. Mit einer voll aufgeladenen Shield Gun können Sie bis zu 150 Schadenspunkte anrichten. Trotzdem ist es schwer, überhaupt so nahe an den Feind heranzukommen. Mit der sekundären Funktion bauen Sie einen Schutzschild vor sich auf, der die meisten Geschosse abwehrt. Wenn Sie sich mit dem Schild schützen wollen, müssen Sie ihn leicht nach unten halten, damit auch der gesamte Beinbereich abgedeckt ist. Allerdings bewahrt Sie der Schild nicht vor dem „Splash Damage" (Gebietsschaden), den Raketen anrichten. Dafür schützt er vor „Falling Damage" (Sturzschaden), den Sie beim Fall aus großen Höhen erleiden. Als kleine Kombo können Sie einen Pseudo-Raketen-Sprung ausführen. Laden Sie die Waffe mit der Primärfunktion auf, zielen Sie nach unten und drücken Sie sofort die sekundäre Feuertaste, um nicht selbst zu viel Schaden zu nehmen.

DAS STURMGEWEHR



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 7 – Feuerrate: ~7
SEKUNDÄR-ANGRIFF: maximal 70 bei direktem Treffer
MUNITION: 100 + 4 Granaten,
maximal: 250 + 4 Granaten

Das Sturmgewehr gehört neben der Shield Gun zur Grundausstattung jedes Kämpfers. Die geringe Durchschlagskraft wird nur zum Teil von der hohen Feuergeschwindigkeit wettgemacht. Mit dem Primärangriff kann man geschwächten Gegnern prima den virtuellen Gnadenstoß versetzen. Der Sekundärangriff – ein Granatwerfer – richtet im Vergleich dazu größeren Schaden an. Versuchen Sie, Feinde aus kurzer Distanz mit Granaten zu treffen, oder legen Sie eine Granaten-Spur hinter sich, wenn Sie verfolgt werden. Je länger Sie die Taste für die Sekundärwaffe gedrückt halten, desto weiter können Sie die Granate schießen. Bei einem direkten Treffer geht die Granate sofort hoch – an Wänden prallt sie ab. Dies ermöglicht es, im Billard-Stil über die Bande um Ecken zu feuern. Passen Sie jedoch auf, wohin Sie ballern – allzu oft kommt Ihnen die eigene Granate entgegen.

DAS BIOGEWEHR



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: maximal 43 bei direktem Treffer
FEUERRATE: ~3,3
SEKUNDÄR-ANGRIFF: 240-260 bei voller Aufladung
MUNITION: 20 (20), maximal: 50

Mit der primären Feuerfunktion verzieren Sie Ihre Umgebung mit grünen Schleim-Blasen, die bei Berührung oder spätestens nach einigen Sekunden explodieren. Mit der Sekundärfunktion laden Sie die Waffe auf. Der Schuss verteilt sich wie ein kleines Minenfeld über Boden und Wände. Treffen Sie einen Gegner direkt mit einem voll aufgeladenen Schuss, hat dieser kaum eine Überlebenschance. Das Biogewehr eignet sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden oder um von oben herab auf seine Gegner zu schießen. Wenn Sie den grünen Schleim an eine Decke bretzeln, fallen die grünen Tropfen nach unten und fügen Gegnern Schaden zu. Besonders in den Spielmodi CTF und Bombing Run lohnt sich der Einsatz der Biogun: Flaggen- und Ballträger bringt ein kleiner Schleimteppich schnell ins Straucheln. Strategisch wichtige Punkte im Level lassen sich so regelrecht verminen.

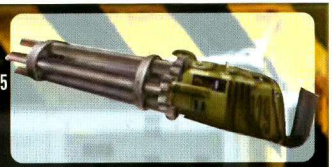
DIE SHOCK RIFLE



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 45 – Feuerrate: ~1,6
SEKUNDÄR-ANGRIFF: 44 – Feuerrate: ~2
COMBO: sehr hoch!
MUNITION: 20 (10), maximal: 50

Diese Knarre macht ihrem Namen alle Ehre – schnell, präzise und beim Empfänger durchaus schockierend. Im Gegensatz zum großen Bruder, der Lightning Gun, macht die Shock Rifle zwar weniger Schaden, dafür schießt sie aber auch mehr als doppelt so schnell. Die Sekundärfunktion mutet zunächst etwas eigenartig an: ein lahmer Energieball, dem selbst ein Opa mit Krückstock noch ausweichen kann. Dieser leuchtende Ball hat es jedoch in sich: Feuern Sie die Kugel ab und schießen Sie dann mit der ersten Feuerfunktion hinterher. Boom! Das Ding explodiert und verteilt anständig Schaden in alle Richtungen. Diese Kombo eignet sich besonders, um lange, gerade Gänge zu säubern. Besonderheit: Wenn Sie von Anfang an mit einer Shock Rifle umherlaufen, spielen Sie wahrscheinlich mit dem Mutator „InstaGib". Ein Treffer ist hier sofort tödlich.

DIE MINIGUN



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 6 Schadenspunkte – Feuerrate: 15
SEKUNDÄR-ANGRIFF: 12 Schadenspunkte
Feuerrate: 5,5
MUNITION: 100 (50), maximal: 250

Viel Blei in kurzer Zeit! Nach diesem Prinzip funktioniert die Minigun. Der primäre Feuermodus ist für's Grobe: ungenau und schnell. Bei ausreichend Gegnern macht das aber gar nichts – irgendwen werden Sie schon zersieben. Etwas gemächlicher, aber dafür mit einer guten Portion mehr Wumms geht's im Sekundärmodus zu. Die Gun schießt langsamer, richtet doppelt so viel Schaden an und ist auch auf große Distanz noch sehr zielsicher. Die Waffe braucht einen Moment, bis sie feuert – um diese Pause zu verhindern, tippen Sie ständig die Feuertaste an. So bleiben die Läufe in Bewegung und bei Feindkontakt geht's dann sofort zur Sache. Zwei bis drei Minigunner eignen sich hervorragend als Verteidiger einer Flagge oder des Tors beim Modus Bombing Run. Die Munition der Minigun und des Sturmgewehrs ist gleich. Daher haben Sie auch 200 Schuss, wenn Sie das Sturmgewehr noch nicht benutzt haben.

DIE LINK GUN



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 30 (gekoppelt: +30 pro verlinkter Gun) – Feuerrate: ~5,5
SEKUNDÄR-ANGRIFF: zirka 75 Schadenspunkte/Sekunde
MUNITION: 40 (30), maximal: 120

Mit dem Primärangriff der Link Gun verschießen Sie Plasma-Geschosse, die bei Ihren Feinden relativ hohen Schaden anrichten. Allerdings sind die Geschosse nicht besonders schnell, weswegen Sie immer ein Stück vor Ihre Widersacher zielen müssen. Diesen Nachteil können Sie mit dem Sekundärangriff – einem Plasmastrahl – wieder wettmachen. Im Nahkampf halten Sie die Sekundär-Feuertaste gedrückt und richten den Strahl stets auf den Feind. Mit dem Sekundärangriff fällt Ihnen das Zielen sehr leicht, da es keine Verzögerung gibt, bis der Strahl den Kontrahenten erreicht. Besonders während Feuergefechten auf freien Flächen sollten Sie bevorzugt die Sekundärattacke benutzen.

VERNETZUNG

Bereits der Name „Link Gun" deutet darauf hin, dass die Feuerkraft dieser Waffe gekoppelt werden kann. Schießen Sie mit der Sekundärfunktion auf einen Teamgefährten, der ebenfalls diese Waffe benutzt. Dies erkennen Sie an einem grünen Dreieck über dem Kopf des Mitstreiters. Wenn Ihr Teamgefährte nun mit der Link Gun feuert, macht er 30 Schadenspunkte mehr. Je mehr Spieler ihre Waffen verlinken, desto stärker wird der Schuss des „Gelinkten". Besonders praktisch ist diese Funktion vor allem, wenn Sie wie zum Beispiel im Domination-Modus einen Punkt vor Angreifern schützen wollen. Natürlich ist hier eine Menge Teamdisziplin erforderlich. Die „Aufladen" können in einiger Distanz zum Schützen stehen und so auch in Deckung bleiben.



Bei einem eingespielten Team lohnt sich der Einsatz der Link-Funktion auf jeden Fall – schließlich richtet ein einziger Plasmatreffer bei einem Vierer-Team 120 Schadenspunkte an. Bei der hohen Schussfrequenz teilen Sie pro Minute also knapp 40.000 Trefferpunkte aus – natürlich nur wenn jeder Schuss ein Treffer ist.

DIE FLAK CANNON



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 13 pro Projektil, 9 Projektile pro Schuss (also maximal 117) – Feuerrate: ~1,3
SEKUNDÄR-ANGRIFF: bis zu 150 Schadenspunkte
MUNITION: 15 Ladungen (10), maximal: 50

Die Flak Cannon entspricht weitgehend ihrem Vorgänger aus dem ersten Teil. Vergleichbar mit einer Schrotflinte, ist schon ein einziger Treffer auf kurze Entfernung absolut verheerend. Fernschüsse sind dagegen relativ ungefährlich. Der Primärangriff eignet sich hervorragend, um mit Bande um Ecken zu schießen. Durch die weite Streuung fällt das Zielen mit der Flak Cannon auch Anfängern leicht. Bedenken Sie aber immer, dass die Projektile von Wänden zurückprallen und Ihre eigene Spielfigur schwer verletzen können. Die Sekundärfunktion der Cannon kann mit einem Granatwerfer verglichen werden, dessen Geschosse sofort bei Aufprall explodieren. Die Reichweite der Sekundärattacke ist ebenfalls sehr beschränkt. Somit ist die Flak Cannon wirklich nur für den Nahkampf oder gegen mehrere Gegner auf einmal zu empfehlen. Besonders in engen Gängen lassen sich damit Pixel-Feinde wunderbar voller Blei pumpen.

DER RAKETENWERFER



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 90 bei direktem Treffer – Feuerrate: ~1,2
SEKUNDÄRANGRIFF: max. 3 Raketen (270 Schaden)
MUNITION: 12 (12), maximal: 48

Ein Volltreffer mit einer Rakete richtet großen Schaden an und ist meist mit dem sofortigen Ableben des Getroffenen verbunden. Allerdings wird Ihnen einiges an Können abverlangt, wenn Sie mit dem Raketenwerfer effektiv umgehen wollen. Achten Sie darauf, stets weit vor Ihren Kontrahenten zu schießen, da es einige Zeit dauert, bis die Rakete abgefeuert und am Ziel angekommen ist. Ziel ist, dass Feind und Rakete zur gleichen Zeit am gleichen Punkt sind. Mit der Sekundärtaste können Sie bis zu drei Raketen auf einmal auf Ihren Gegner loslassen. Drücken Sie kurz vor dem Abschuss der drei Raketen die primäre Feuertaste, treffen die Geschosse auf einen Punkt, statt in einem weiten Fächer zu fliegen. Wenn Sie das Fadenkreuz einen Moment auf Ihren Gegner halten, wird dieser vom Zielsystem erfasst. Sie hören ein Piepen und im Zielkreuz erscheinen vier rote Punkte. Wenn Sie nun die Rakete abfeuern, wird sie ihr Ziel verfolgen.

DIE LIGHTNING GUN



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: 70 Schadenspunkte
Feuerrate: ~0,6 Kopfschuss: 140 Schadenspunkte
SEKUNDÄR-ANGRIFF: Zoom
MUNITION: 15 (10), maximal: 40

Mit der Lightning Gun können Sie den virtuellen Widersacher um genau eine Kopflänge kürzen, also die allseits beliebten Kopfschüsse ausführen. Den Triumphschrei „Kopfschuss" hören Sie nur, wenn der Gegner auch an den Folgen des Schädelspalters dahingeschieden ist. Ansonsten brennt dem Gegenüber immerhin die Birne und er ist um satte 140 Trefferpunkte ärmer. Mit der Zoom-Funktion, die Sie über die Taste für den Sekundärangriff aufrufen, zielen Sie so genau, dass Sie Ihrem Feind eine Kippe aus dem Mund schießen könnten. Je länger Sie die Taste für die sekundäre Feuerfunktion gedrückt halten, desto näher zoomen Sie an Ihr Ziel heran. Im Nahkampf haben Sie mit der Lightning Gun allerdings die Arschkarte gezogen, da es ewig dauert, bis sie nach einem abgefeuerten Schuss wieder geladen ist. Dafür ist sie sehr genau. Könner kämpfen sich durch die Arenen und verteilen einen Kopfschuss nach dem anderen.

DAS MARKIERUNGSGEWEHR



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: Aua – ein richtig fetter, tödlicher Ionenstrahl
SEKUNDÄRANGRIFF: Zoom
MUNITION: 1

Mit dem Markierungsgewehr können Sie einen bestimmten Punkt festlegen, der dann von einem Ionengeschütz bombardiert wird. Die Wirkung der Ionenstrahlen ist etwa mit der des Redeemers vergleichbar: Wo Sie diese Wumme anwenden, wächst so schnell kein Gras mehr. Mit der sekundären Feuertaste wechseln Sie in den Zoom-Modus, mit dem Sie noch genauer festlegen können, wo der Strahl einschlägt. Diese mächtige Waffe gibt es nur in wenigen Maps. Wenn Sie einen Punkt markieren wollen, müssen Sie mit dem roten Laserstrahl mehrere Sekunden darauf zielen. Natürlich darf zwischen Ihrem Ziel und dem Ionen-Satelliten kein Hindernis sein. Ein akustisches Signal teilt Ihnen mit, wenn Ihre Markierung erfolgreich war und Sie Ihren Hintern am besten in Sicherheit bringen. Wenn Sie mit dem Markierungsgewehr zielen, müssen Sie auf einer Stelle stehen bleiben. Es ist also unmöglich, diese Waffe zu benutzen, wenn Sie sich bewegen.

DER REDEEMER



TREFFERSCHÄDEN
PRIMÄR-ANGRIFF: Verdammt viel!
SEKUNDÄRANGRIFF: Hey, das ist 'ne Atombombe!
Rocket-Cam
MUNITION: 1

Der Redeemer richtet mit Abstand am meisten Schaden von allen Waffen an. Seine Rakete wirkt absolut tödlich für alles Leben, das sich in der Nähe des Einschlagpunktes aufhält. Die Schockwelle, die sich in einem großen Radius um die Einschlagstelle der Rakete ausbreitet, richtet selbst ganz außen noch großen Schaden an. Da hat man nur mit viel Lebensenergie und Schilden eine Überlebenschance. Mit der primären Feuerfunktion schießen Sie die Rakete einfach geradeaus. Die sekundäre Feuerfunktion erlaubt es Ihnen, das Geschoss per Raketen-Kamera zu steuern. So können Sie die Rakete gezielt mitten in das dämliche Grinsen Ihrer Polygon-Feinde schießen. Der Nachteil ist, dass Sie absolut wehrlos sind, solange Sie die Rakete lenken. Suchen Sie sich deshalb immer eine sichere, abgelegene Stelle, von wo aus Sie die Wumme abfeuern.

DER TRANSLOKATOR



FUNKTION
PRIMÄR-ANGRIFF: Disc
SEKUNDÄRANGRIFF: zur Disc beamen
MUNITION: 5
Extrafunktion: Überwachungskamera

Mit der primären Feuerfunktion des Translokators verschießen Sie eine Disc. Benutzen Sie jetzt die sekundäre Feuertaste, werden Sie zu der Disc gebeamt. So können Sie Maps in Windeseile durchqueren und schwer zugängliche Stellen erreichen. Der Translokator eignet sich aber auch hervorragend dazu, um möglichst schnell vor Feinden zu fliehen. Nachdem Sie sich fünfmal gebeamt haben, dauert es allerdings eine Weile, bis die Waffe wieder aufgeladen ist. Postieren Sie die Scheibe unter einem Gegner und beamen Sie sich sozusagen in ihn hinein, gibt Ihr Kontrahent den Löffel ab. Der Fachmann sagt dazu kurz: Telefrag. Zerstören Sie die Translokator-Disc eines Gegners, teleportiert sich dieser ins Nichts und Sie bekommen einen Punkt gutgeschrieben. Als Bonusfunktion verfügt die Disc über eine Kamera, die Sie mit der Translokator-Taste (standardmäßig: „Q") aktivieren können. Besonders bei Teamspielen ist die Kamera von Vorteil.



Spawnzeit: ~28 Sekunden.

Der volle Adrenalin-Schub

Quer durch die Arenen sind rotweiße Pillen verteilt. Jede dieser Kapseln gibt Ihnen drei Adrenalin-Punkte. Wenn Sie 100 dieser Punkte gesammelt haben, können Sie Adrenalin-Specials ausführen. Drücken Sie eine der folgenden Kombinationen während des Spiels. Wichtig: Die Tasten müssen schnell hintereinander gedrückt werden! Ihre Adrenalin-Punkte häufen sich ungeachtet von Toden weiter an. Wenn Sie bei 100 Adrenalin keine Spezialbewegung ausführen, erhöht sich Ihr Konto nicht weiter - Pillen werden aber dennoch aufgenommen. Neben den Kapseln geben Abschüsse einen Adrenalin-Kick. Ein normaler Treffer gibt fünf Punkte. Ein vom Kommentator besonders gelobter Frag (siehe Tabelle) schlägt mit 15 Punkten zu Buche. Ausnahme: Für einen Kopftreffer gibt es nur die üblichen fünf.

MOVE IT, BABY!

Nicht immer ist es ratsam, sofort bei 100 Adrenalin einen Move zu machen. Ob und wann ein Adrenalin-Kick sinnvoll ist, hängt hauptsächlich von dem Spielmodus ab. In einem heißen Jeder-gegen-Jeden-Deathmatch haben Sie eh nicht viel Zeit - da macht es durchaus Sinn, Berserk oder Booster auszuführen. In Team-Spielen wie CTF und Bombing Run kann Tempo über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wenn Sie während der Wirkungsphase eines Moves weiter Pillen aufnehmen oder Punkte für Frags erhalten, verlängert sich die Wirkungsdauer entsprechend.

Pille	3
Frag	5
Extra-Frag	15

Frags	Kommentar D	Engl
1	Erstes Blut	First Blood
5	Killorgie	Killing Spree
10	Randale!	Rampage!
15	Dominanz	Dominating!
20	Unaufhaltbar!	Unstoppable!
25	Göttlich	Godlike!
30	Völlig Krank!	Wicked Sick



BERSERK:
WIRKUNG: Waffenschaden +20%, erhöhte Laufgeschwindigkeit
DAUER: ~27 Sek.

Berserk ist ein offensiver Move - Sie richten mehr Schaden an und haben einen Vorteil durch Ihre höhere Geschwindigkeit. Die Kombo ist immer dann nützlich, wenn Sie über gute Bewaffnung, viel Lebensenergie und Schilde verfügen. Wenn es Ihnen nicht so gut geht, greifen Sie lieber zum Booster.



UNSICHTBAR:
WIRKUNG: Spielfigur wird fast unsichtbar
DAUER: ~27 Sek.

Dieser Move ist eher in die Kategorie "Nett, aber unnütz" einzuordnen. Sie werden zwar fast unsichtbar. Aber Ihre Widersacher erkennen immer noch Ihre Umrisse und Ihren Namen. Jetzt mag man denken, dass man prima unsichtbar den Ball oder eine Flagge tragen kann. Weit gefehlt! Jeder sieht die Flagge und als Ballträger leuchten Sie trotzdem. Hin und wieder ist es möglich, sich unsichtbar in die feindliche Basis zu schleichen - andere Moves bringen aber trotzdem mehr!



BOOSTER:
WIRKUNG: Sie bekommen Lebens- und Rüstungspunkte
DAUER: ~27 Sek.

Während der gesamten Wirkungsdauer erhöht sich Ihre Lebensenergie in Fünferschritten. Sobald diese auf 199 steht, bekommen Sie Rüstungspunkte gutgeschrieben. Dieser Move ist sehr hilfreich und kann selbst dann angewandt werden, wenn Sie kaum verletzt sind. Im Gegensatz zu allen anderen Moves profitieren Sie vom Booster selbst dann noch, wenn die Wirkung aufhört.



TEMPO:
WIRKUNG: Ihre Spielfigur wird sehr schnell
DAUER: ~18 Sek.

Speedy Gonzales lässt grüßen! Mit diesem Tempo-Kick flitzen Sie in irrer Geschwindigkeit über die Map. Besonders empfehlenswert ist der Turbo bei CTF und Bombing Run.

Special	Kombination
BERSERK	vor, vor, zurück, zurück
UNSICHTBAR	links, links, rechts, rechts
BOOSTER	zurück, zurück, zurück, zurück
TEMPO	vor, vor, vor, vor

Karten-Kontrolle und Power-ups

Die über die Levels verstreuten Gegenstände sind das Salz in der Suppe. Sie verhelfen Ihrer Spielfigur zu mehr Gesundheit, effektiveren Ballermännern und widerstandsfähigen Rüstungen.

DIE GEGENSTÄNDE

GESUNDHEIT:



Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 25 Punkte bis max. 100 Punkte

Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 5 Punkte bis max. 199 Punkte



Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Heilwirkung: 100 Punkte bis max. 199 Punkte

RÜSTUNGEN:



Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Schutz: 50 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte



Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Schutz: 100 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte

POWER-UP:



Respawn-Zeit: 81 Sekunden
Wirkung: Der Trefferschaden Ihrer Waffe wird für 30 Sekunden verdoppelt.

MACHEN SIE EIN FASS AUF!

Lassen Sie sich Rüstungen und Gesundheitsfässer niemals entgehen. Sollten Sie gerade die maximalen Rüstungs- beziehungsweise Gesundheitspunkte besitzen, fügen Sie sich selbst ein paar Schadenspunkte zu und sammeln Sie den Gegenstand auf. Auf diese Weise verhindern Sie, dass Ihre Gegner sich auffrischen können.

MAP-CONTROL

Da gucken die Gegner dumm aus der Wäsche!

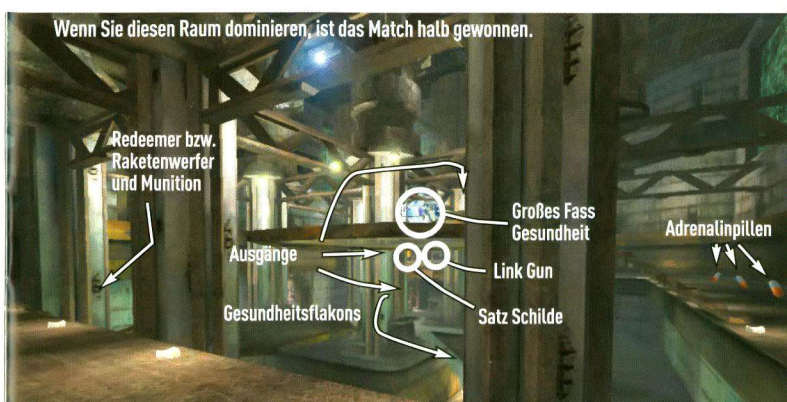
Diese Technik ist der Schlüssel zum Erfolg. Prägen Sie sich die Respawn-Zeiten der Gegenstände ein. Jetzt können Sie durch die Levels flitzen und die Gegenstände kurz nach ihrem Erscheinen einsacken. Versuchen Sie, eine möglichst optimale Level-Route zu finden. In manchen Levels reicht es, einen wichtigen Raum zu sichern, während andere Maps einen umfassenden Laufweg erfordern. Bei geschickt ausgewählten Routen suchen Ihre Gegner verzweifelt Power-ups, während Sie stärker und stärker werden.

Als Beispiel haben wir den großen Raum der – von der Demo-Version her bestens bekannten – Map „Asbestos“ gewählt.

Dieser Raum kann spielentscheidend sein. Links unten in der Ecke erscheint (bei der Vollversion) in regelmäßigen Abständen die verheerendste Waffe des Spiels: der Redeemer. Das große Fass Gesundheit hat einen Doppelnutzen. Zum einen zieht es verletzte Gegner an, die mit ein paar Treffern erledigt werden können. Zum anderen bietet es Ihnen die Möglichkeit, Ihren Gesundheitszustand alle 54 Sekunden auf Vordermann zu bringen. Auf dem kleinen Balkon links oben können Sie Ihre Rüstung mit einem Satz Schilder auffrischen. Der Adrenalinvorrat des Raumes ist zwar beschränkt, reicht jedoch bei längerer Kontrolle des Karten-Abschnitts völlig aus, um die Adrenalin-Moves zu ermöglichen. Des Weiteren lassen sich die drei Eingänge problemlos aus der Entfernung überwachen. Obwohl es mit der Link Gun nur eine Handfeuerwaffe in diesem Raum gibt, sollten die Mitbringsel Ihrer gefallenen Feinde ein reichhaltiges Waffenarsenal garantieren. Neben dem Redeemer (bei ausgeschalteten Superwaffen erscheint der Raketenwerfer) finden Sie zusätzliche Munition (Raketen, Flak-Geschosse und Shock-Kerne).

GEDOPTE LEBEN LANGER!

Versuchen Sie Ihre Gesundheit stets bei 199 und Ihre Rüstung auf 150 zu halten. An den insgesamt 349 Lebensenergie-Punkten beißen sich normal gewappnete Kontrahenten die Zähne aus. Nachdem Sie die Schwächlinge gefraggt haben, machen Sie sich sofort ans Werk, Ihren Zustand wieder aufzupolieren.



Bewegungstherapie



Rennen, zielen, fraggen. Hört sich einfach an, ist aber eine Wissenschaft für sich.

Der Doppelsprung macht's möglich! Hier sehen Sie, wie Sie den Satz Superschilde in der Asbestos-Map erreichen.

Das eigentlich simple Spielprinzip geht bei eindringlicher Beschäftigung auf wie Popcorn und man könnte ganze Doktorarbeiten über die diversen Taktiken und Techniken verfassen. Damit Sie anfangs nicht allzu oft den Kopf verlieren, haben wir die grundlegenden Bewegungsregeln für Sie zusammengetragen.

FLINK WIE EIN REHLEIN

Bleiben Sie stets in Bewegung. Geübte Spieler und intelligente Bots nehmen still stehende Kämpfer sofort aufs Korn und erhöhen ihr Punktekonto. Auch wenn Sie zu Beginn Ihrer Karriere Probleme haben, aus dem Lauf heraus zu schießen, dürfen Sie sich nicht angewöhnen, stehen zu bleiben, um den Gegner anzuvisieren. Wenn Ihnen ein Widersacher am Hintern hängt, wenden Sie ihm nach Möglichkeit nicht den Rücken zu. Versuchen Sie, rückwärts laufend das Feuer zu erwidern. Sollten Sie gezwungen sein, in die Richtung zu sehen, in die Sie flüchten, laufen Sie im Zickzack und verwirren Sie den Verfolger mit Sprüngen.

DER DOPPELSPRUNG

Wenn Sie während der Flugphase erneut den Sprungknopf drücken, macht Ihr Schützling einen weiteren Satz. Die optimale Sprungkraft erreichen Sie, wenn Sie den zweiten Hüpfer genau am Scheitelpunkt des ersten Sprunges starten. Viele Gegenstände können nur mit dieser Technik erreicht werden. Wenn Sie mit dem zweiten Hopser die Richtung ändern, wird es für Ihre Widersacher sehr schwer, Sie flachzulegen. Doppelsprünge funktionieren auch an Sprungpads.

KAUM ZU TREFFEN

Mit geschicktem Dodging (Ausweichen) können Sie sogar „gefächerten" Raketen entfliehen. Achten Sie immer darauf, dass Sie nur dann von der Dodge-Funktion (Bewegungstaste zwei Mal schnell hintereinander drücken) Gebrauch machen, wenn Sie genügend Platz haben. Oft enden überhastete Dodge-Manöver in einem tödlichen Sturz. Versuchen Sie generell, bei Ihren Bewegungsabläufen kein System erkennen zu lassen. Wenn Sie wie ein Karnickel ständig Haken schlagen und wie wild umherhüpfen, können Ihre Widersacher Sie nur sehr schwer niederstrecken.

TIPP-TELEGRAMM

+++ Fügen Sie Ihren Gegnern zusätzlichen Schaden zu, indem Sie ihnen auf die Birne springen. Das verwirrt und kostet Lebensenergie. +++

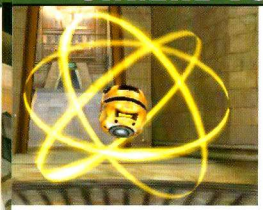
+++ Für einen erfolgreichen Krieger ist es wichtig zu wissen, wann man geht. Vermeiden Sie Auseinandersetzungen mit besser bewaffneten Kontrahenten. Ziehen Sie sich lieber zurück und rüsten Sie Ihren Krieger aus. Danach kann's rundgehen. +++

+++ Halten Sie sich in der Nähe von wichtigen Spawn-Punkten auf. Sie können sicher sein, dass Ihnen der eine oder andere Feind direkt ins Fadenkreuz läuft. Außerdem können Sie auf diese Art und Weise sichergehen, dass Ihnen niemand das begehrte Power-up vor der Nase wegschnappt. +++

+++ Sollten Sie bei CTF- oder Bombing Run-Maps die Übersicht verlieren, hilft ein Druck auf die N- beziehungsweise M-Taste. Die erscheinenden Sphären (farbige Lichtkugeln) zeigen Ihnen den Weg zu den Basen. +++

+++ Um den Aufzugsfahrten einen besonderen Kick zu geben, müssen Sie, kurz bevor Sie oben ankommen sind, die Sprungtaste drücken. Ihr Killer macht einen riesigen Satz, der mit einem Doppelsprung kombiniert werden kann. +++

+++ Überraschen Sie Ihre Feinde mit einem Wall-Jump. Rennen Sie dazu mit ein paar Metern Abstand an einer Wand entlang und springen Sie dagegen. Sobald Sie die Wand berühren, springen und dodgen Sie gleichzeitig in die entgegengesetzte Richtung. Ihr Held stößt sich an der Wand ab und macht einen beachtlichen Satz. +++



Bombing Run – der neue Spielmodus

Deathmatch, CTF und InstaGib sind bekannt. Double-Domination ist für alte Hasen auch nur eine Modifikation von Domination. Richtig neu und ultraspaßig ist Bombing Run – American Football mit Waffen!

SPIELWEISE

Bombing Run erfordert mehr Teamplay als alle anderen Spielmodi. Während man bei CTF durchaus noch mit Einzelleistungen glänzen kann, ist dies beim Bombing Run so gut wie unmöglich. Tolle Angreifer stehen doof da, wenn ihnen die Pille von einem Tempo-Sünder im Adrenalin-Rausch weggeschnappt wird und der Gegner einen Touchdown schafft – nur weil wieder keiner den Torwart spielen wollte.

BALLINDIKATOR

Sie sehen stets, wo der Ball gerade ist. Anders als bei CTF zeigt der Ballindikator nicht nur auf die Basis – er zeigt immer auf den Ball. Anhand der Farbe erkennen Sie, welches Team in Ballbesitz ist. Haben Sie selbst grad das Leder in der Hand, führt der Indikator Sie zum gegnerischen Tor.

BALL HOLEN!

Zu Anfang rennen alle wie die Bekloppten zum Ball. Die meisten vergessen dabei, dass der Gegner zur gleichen Zeit an der Pille eintrifft. Das Ergebnis: eine riesige Keilerei, bei der keiner mehr durchblickt. Viel besser ist es, den Gegner den Vortritt zu lassen, um ihn dann von allen Seiten koordiniert zu beharken.

OFFENSIVE

Das wohl größte Handikap des Ballträgers ist, dass er sich seiner Haut nicht erwehren kann. Daher muss er stets von feuerkräftigen Kollegen eskortiert werden. Eine andere gute Möglichkeit ist, alle Gegner in Gefechte zu verwickeln, um dem Ballträger die Flucht nach vorne zu ermöglichen.

PASSSPIEL

Oft genug kommt es vor, dass der Ballträger partout ein Tor machen will und den Ball – im wahrsten Sinne des Wortes – ums Verrecken nicht abgibt. Dabei erhöhen sich die Chancen auf ein Tor oder gar einen Touchdown durch schnelles Passspiel enorm. Als Ballträger sollten Sie stets einen Ihrer Bewacher per Sekundärfunktion markieren, um jederzeit schnell und präzise passen zu können.

FALLEN STELLEN

Im Ballbesitz ist es sinnvoll, den Gegner in eine Falle zu locken. Anstatt direkt zum feindlichen Tor zu laufen, rennen Sie mit der Kugel Richtung eigener Basis. Sie können sich sicher sein, dass der größte Teil der gegnerischen Mannschaft Ihnen blindlings hinterherläuft. Dort werden die Verfolger dann von Ihren Teamkollegen mit einem freundlichen Kugelhagel empfangen. Jetzt kann Ihr Team in der Gruppe einen Konter starten.

DEFENSIVE

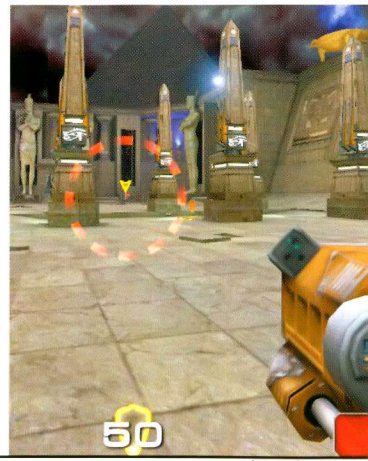
Natürlich müssen Sie den Ballträger zur Strecke bringen. Das hat aber Zeit – konzentrieren Sie sich zunächst auf die Bodyguards. Der Träger kann Ihnen eh nichts anhaben. Wenn die Eskorten ausgeschaltet sind, braten Sie dem Leuchtkeks eins über, schnappen sich die Pille und kontern.

TICK! DU BIST'S!

Sie tragen die Pille, Ihnen hängt ein Verfolger am Arsch und es wird brenzlig? Na, dann schmeißen Sie ihm einfach den Ball entgegen. Da steht er nun und kann nichts machen. Ein, zwei Raketen druff, Ball schnappen und weiter im Text. So spielt man den Gegner aus.

FIELDGOAL ODER TOUCHDOWN

Am Tor fällt die Entscheidung – drei oder doch gleich sieben Punkte? Ein Sprung durchs Tor zählt als Touchdown und gibt satte sieben Zähler. Bei vielen Maps muss der erfolgreiche Spieler diesen Triumph jedoch mit dem Leben bezahlen. Ein Field-Goal – also der Schuss durchs Tor – bringt zwar nur drei Punkte, ist aber besser als ein vergeigter Touchdown-Versuch.



Tastatur und Maus

Geschwindigkeit ist lebenswichtig. Wer auf der Suche nach der richtigen Taste mit schweißnassen Fingern ungestüm auf der Tastatur rumhackt, gewinnt in UT 2003 keinen Blumentopf.

JEDER SO, WIE ER'S MAG

Es gibt keine „beste" Steuerungseinstellung. Viele Spieler schwören auf die WASD-Steuerung, andere kommen nur mit den Cursor-Tasten klar. Wenn Sie mögen, können Sie auch mit der Disney-Tanzmatte spielen – Hauptsache, Sie haben alles unter Kontrolle.

VERWIRRENDER FEHLER

In der hierzulande erhältlichen *UT 2003*-Version hat sich ein kleiner Bug eingeschlichen. Im Tastatur-Konfigurationsmenü finden Sie einen Eintrag namens „Anpirschen". Fragen Sie jetzt bitte nicht, wie man vom englischen „Strafe Modifier" auf „Anpirschen" kommt. Die Taste steuert den Seitschritt per Maus.

ÜBERFLÜSSIGES STREICHEN

Entfernen Sie überflüssige Kommandos aus der Steuerung. Dies tun Sie, indem Sie den Rahmen auf das entsprechende Feld ziehen und den Befehl mit der Rück-Taste (Backspace) löschen. Auch die alternativen Belegungen können Sie getrost löschen, es sei denn, Sie benutzen für die gleiche Aktion tatsächlich zwei Tasten. Sobald Sie den Ballast losgeworden sind, stehen Ihnen die freien Tasten für andere Dinge zur Verfügung.

WICHTIGE WAFFEN

Oft ist es nötig, schnell vom Raketenwerfer zur Flak Cannon und dann zum Redeemer zu schalten. Belegen Sie Tasten, die Sie schnell und unkompliziert erreichen können, mit Ihren Lieblingswaffen. Es ist nicht nur tödlich, sondern auch durchaus blamabel, wenn man mit der Lightning Gun vor dem Feind steht und wie wild am Mausrad dreht, um endlich eine vernünftige Nahkampfwaffe zu finden. Ihre einzige Hoffnung in einem solchen Fall ist, dass Ihr Gegenüber vor lauter Lachen das Schießen vergisst.

SPEECH-BINDINGS

Sie können sich alle Sprachkommandos direkt auf Tasten legen. (Wie? Auf Seite 28 steht's.) So ist es möglich, den Feind mit Spott und Hohn zu überhäufen. Viel wichtiger aber: Befehle und Meldungen für Team-Spiele. Bevor Sie einmal „Brauche Hilfe an der Basis" getippt haben, sind Sie schon dreimal in den virtuellen Himmel aufgefahren. Besser ist ein gezielter Tastendruck, der allen Teammitgliedern die akustische Warnung „Die Basis wird angegriffen" (speech other 20) gibt.

WAFFEN-PRIORITÄTEN

Ein schönes Feature ist die Waffenliste. Hier stellen Sie Ihre ganz persönliche Reihenfolge der Waffen ein. So bestimmen Sie auch, ob eine aufgenommene Waffe nun besser oder schlechter als die aktuelle ist.

MAUS-GESCHWINDIGKEIT

Die Mausgeschwindigkeit ist von essentieller Bedeutung. Ist sie zu langsam, können Sie zwar prima zielen, doch Sie drehen sich in Zeitlupe. Eine zu schnelle Maus sorgt dafür, dass Sie ständig irgendwo herunterfallen oder gegen Wände laufen. Sie müssen in sorgfältiger Abstimmungsarbeit Ihre persönliche, optimale Geschwindigkeit finden. Die Standardeinstellung von drei ist auf jeden Fall zu langsam.



Diese Einstellung vermeidet, dass im hitzigen Nahkampf auf einmal der Redeemer losgeht oder man mit der Lightning Gun dasteht. Beide Waffen sind ganz unten in der Liste.



Tuning-Tipps

Das Warten hat sich gelohnt, zumindest beim Anblick solcher 3D-Grafik. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mehr aus UT 2003 herausholen!

Ganz gleich, ob Sie sich *Unreal Tournament 2003* bereits zugelegt haben oder erst die kostenlose Demo von unserer DVD ausprobieren wollen, wir erklären Ihnen nicht nur den in beiden Versionen eingebauten Benchmark, sondern auch wie Sie die Ergebnisse mit unseren vergleichen und deuten können. Darüber hinaus gibt es auf den folgenden Seiten auch Tuning-Tipps, damit Sie sich auch auf langsameren PCs nicht mit einer Diashow zufrieden geben müssen.

TIPP 1: SPEICHER-MANAGEMENT

Die Installation von *Unreal Tournament 2003* belegt sage und schreibe 2,5 Gigabyte auf Ihrer Festplatte. In der Installationsroutine sind keine kleineren Varianten vorgesehen. Da viele Dateien zwischen zehn und 40 Megabyte groß sind (zum Beispiel Level oder Sounddateien), sollten Sie Ihre Festplatte nach der Installation zunächst defragmentieren. Damit dieser Vorgang problemlos abläuft, müssen mindestens 15 Prozent des Laufwerks frei sein. Kalkulieren Sie bei der Installation also nicht zu knapp.

TIPP 2: DEMO-PATCH UND 3DFX

Bevor Sie die Demo von der DVD spielen, sollten Sie auch den zugehörigen Patch installieren. Er behebt einige

Probleme, vor allem mit der Darstellung auf Voodoo- und G400-Grafikkarten. Für die Vollversion und die Demo gelten die folgenden Hinweise: Sollten Sie eine Voodoo3/5 besitzen und nach dem Start trotzdem mit der Fehlermeldung „Assertion failed: RenDev [File:WinViewport.cpp] [Line: 536]" auf dem Desktop landen, stellen Sie die Desktopfarbtiefe auf 16 Bit, ebenso wie die 3D-Grafikeinstellungen im Spiel selbst. Wenn der Fehler weiterhin auftritt, öffnen Sie die Datei „UT2003.ini" im System-Ordner der Installation. Dort ändern Sie den Eintrag „Use16bit=False" auf „Use16bit = True" und speichern die Datei.

TIPP 3: DER BENCHMARK

Den Performance-Test starten Sie über die Datei „Benchmark.exe" im „System"-Ordner des Installationsverzeichnisses der Demo/des Spiels. Kurz nach dem Start erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie die Auflösung auswählen können. Bedenken Sie, dass wir unsere Tests ausschließlich in der Auflösung 1.024x768 gemacht haben. Nachdem Sie die Auflösung ausgewählt haben, laufen selbstständig vier Benchmarks nacheinander durch. Je nach Rechnergeschwindigkeit müssen Sie zwischen den einzelnen Tests mit etwas Ladezeit rechnen. Bewegen Sie während des Tests auch die Maus nicht! Wenn der Benchmark durchgelaufen ist, erscheint ein Fenster, in dem zwei Zahlenwerte erscheinen. Dies sind die auf Ihrem PC erreichten Leistungswerte. Notieren Sie sich die Zahlen für Bot-Match und Flyby und vergleichen Sie die Werte mit unserer Testtabelle.

Bedenken Sie ferner, dass unsere Tests auf fast jungfräulichen PCs erstellt wurden – wenn Ihre Windows-Installation also bereits mehrere Jahre alt ist oder viele Software-Installationen mitgemacht hat, kann es sein, dass Sie unsere Testergebnisse nicht erreichen. Außerdem sollten Sie alle Hintergrundprogramme zum Spielen und Testen ausschalten.

Was die Grafikqualität angeht: Der Benchmark verwendet eigene Grafikeinstellungen, die unabhängig derer im Spiel sind. Probleme hat die Benchmark-Funktion mit älteren Grafikkarten, die manche Effekte nicht darstellen können. Der Benchmark versucht stets, das Spielen mit den höchsten Detail-Einstellungen zu starten. Da beispielsweise bei Riva-TNT2, Kyro I/II, Voodoo3 und Matrox G400 einige Grafikfunktionen wie Textur-Kompression und Cubemap-Unterstützung fehlen, startet das Spiel nicht in höchster Qualität. Die Benchmark-Ergebnisse mit diesen Karten sind also nicht mit den anderer vergleichbar, weil die 3D-Bildqualität nicht die gleiche ist.

Beim Vergleich der Werte sollten Sie die starke Prozessorabhängigkeit bei den Bot-Matches einberechnen – die Benchmark-Ergebnisse sind also keine reinen Indikatoren für die Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte, sondern spiegeln die Leistung wider, die im Zusammenspiel von Hauptspeicher, Grafikkarte und Hauptprozessor erreichbar ist.



Rudimentäre Tuning-Möglichkeiten gibt es über die Auflösung und die Farbtiefe. Die CPU entlasten diese Optionen allerdings nicht.



Im Grafikmenü können Sie UT 2003 auch auf älteren PCs (Minimum: 733 MHz, RivaTNT2-Grafikkarte) halbwegs flüssig spielen.

TIPP 4: TUNING FÜR ANFÄNGER

Unreal Tournament 2003 gibt sich dank ausführlicher Grafikmenüs sehr einsteigerfreundlich. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Einstellungen" und Sie landen im „Grafik"-Menü. Hier können Sie neben der Helligkeit, Gamma und Kontrast die Auflösung und Farbtiefe wählen, wobei es mit 16 Bit Farbtiefe zu Bildfehlern kommt. 32 Bit sind besonders wegen der vielen Transparenz- und Nebeleffekte sehr empfehlenswert. Bei langsamen Hauptprozessoren stellen Sie im „Detail"-Menü die Schalter „Physik. Detail" auf „Niedrig" und „Welten-Detail" auf „Normal". Über „Level-Detail" stellen Sie die Auflösung der verwendeten Texturen ein. „Normal" bietet in der Demo die schärfsten, detailliertesten Texturen, während Ihnen bei der Vollversion zwei höhere Detailgrade zur Verfügung stehen. Besonders wichtig: Im Spiel selbst ist die Texturauflösung ungefähr doppelt so hoch. Wenn Sie die höchste Einstellung einsetzen, sollten Sie im System-BIOS den Eintrag „AGP-Aperture-Size" auf mindestens 32 MByte stellen. Besitzer von schwächeren PCs (unter 1 GHz) geben sich aber besser mit weniger zufrieden und schalten noch andere Features ab, zum Beispiel „dynamische Lichtquellen" und „Kampfspuren". Ist die Grafikkarte zu schwach (etwa Geforce2 MX), sollten Sie „Textur-Detail" und „Auren" ausschalten und die Auflösung verringern. Hilfreich ist auch das Herabsetzen der Texturqualität über die Option „Level-Detail".





TIPP 5:
DER TUNING-CHECK

Wie sich die Tuning-Maßnahmen auf die Gesamtperformance auswirken, können Sie selbst prüfen. Wie alle vorherigen Spiele der Serie hat *UT 2003* eine so genannte Eingabekonsole, über die Sie Befehle eingeben können. Öffnen Sie die Konsole mit der Taste „ö", geben Sie dann „stat fps" ein und drücken Sie die Eingabetaste. Mit dem Befehl schalten Sie die fps-Anzeige im Spiel ein und aus. Fortan ist dargestellt, wie viele neue Bilder pro Sekunde gezeigt werden.

TIPP 6:
KEIN 3D-SOUND

3D-Surround-Sound bremst *UT 2003* ordentlich aus. Bei unseren Soundkartentests haben wir bei günstigen Soundplatinen einen Leistungseinbruch von bis zu 30 Prozent festgestellt. Wenn Sie also keinen High-End-PC besitzen, sollten Sie im „Sound"-Menü unter „Audio Modus" die Option „3D Audio Software" auswählen. In diesem Falle berechnet der Hauptprozessor den 3D-Sound. Auf langsameren PCs können Sie nur mit dem Menüpunkt „Sicher" noch mehr 3D-Leistung aus Ihrem PC kitzeln, da so die 3D-Klangberechnung wegfällt.

TIPP 7:
TREIBER-PROBLEME

Laut Hersteller kommt es bei Nvidia-Beschleunigern mit Detonator-Treiber 30.82 in der aktuellen Version 40.41 zu Grafikfehlern. Grafikkarten mit Geforce4-MX-Chip (inklusive Geforce4 Go) produzieren in 32 Bit Darstellungsfehler. Nicht zuletzt auch aus Performancegründen sollten Sie vorerst also nur in 16 Bit Farbtiefe spielen. Unser Tipp: Statten Sie der Webseite www.nvidia.com einen Besuch ab und laden Sie sich den Beta-Treiber mit der Version 40.71 herunter. Er ist bis zu 25 Prozent schneller als der zumindest bei Redaktionsschluss noch offizielle mit der Versionsnummer 30.82. Radeon7500-Grafikkarten machen mit den 7.74-Treibern zahlreiche Darstellungsfehler, die Ati mit dem nächsten Treiber-Update ausmerzen will. Übrigens können Ati-Besitzer die Truform-Fähigkeiten ihrer Grafikkarte nutzen: einfach die Datei UT2003.ini im „System"-Verzeichnis öffnen, nach dem Eintrag „UseNPatches=False" suchen und in „UseNPatches=True" ändern. Den Eintrag „TesselationFactor" müssen Sie zusätzlich von 1 auf 2 setzen („TesselationFactor=2.000000") und fortan besitzen die Modelle rundere Oberflächen.





TIPP 7:
TUNING FÜR PROFIS

In der Datei UT2003.ini finden Sie den Eintrag „MinDesiredFrameRate", dessen Standardwert bei 35 liegt. Wenn Sie sich in einer Partie befinden und während actionreicher Momente sinkt die Zahl der dargestellten Bilder unter 35 pro Sekunde, reguliert das Spiel eigenständig die Grafikqualität, um mehr Performance liefern zu können. Schauen Sie mit dem Konsolenbefehl „stat fps" nach, in welchem Bereich Ihre durchschnittliche Framerate liegt. Wenn Sie nicht wollen, dass während des Spiels Details ausgeblendet werden, stellen Sie den Wert auf „0.0".

TIPP 8: SPRACHBEFEHLE KONFIGURIEREN

Eine wichtige Art, um mit Ihren Team-Mitgliedern zu kommunizieren, ist das Sprachmenü. Die Standardtaste ist „V", von dort müssen Sie sich aber erst umständlich über Menüs bis zum jeweiligen Befehl durchtippen – das kostet Zeit, die Sie besonders in den Spielmodi Bombing Run oder Capture the Flag nicht haben. PC ACTION hat herausgefunden, wie Sie die Befehle auf beliebige Tasten legen können – eine Funktion, die Ihnen das Hauptmenü nicht bietet. Wenn Sie das Spiel frisch installiert haben, starten Sie es und legen einen Spieler an. Anschließend verlassen Sie das Spiel wieder. Legen Sie eine Sicherheitskopie der Datei User.ini im Ordner /UT2003/System an und öffnen Sie die Original-Datei. Unter dem Abschnitt [Engine.Input] werden die Eingabebefehle verwaltet. Scrollen Sie etwas weiter runter, bis Sie beim Eintrag „0=SwitchWeapon 0" angelangt sind. Ab hier werden die einzelnen Tasten mit Befehlen versehen. „A" ist also die Taste A, „RShift" die linke Shift-Taste und „Alt" steht für die gleichnamige Taste. Wie Sie sehen, sind einige Buchstaben noch nicht mit Funktionen versehen, und genau hier können Sie nun die folgende Liste benutzen, um Ihre eigenen Befehle einzusetzen. Wenn Sie fertig sind, speichern Sie die Datei ab und machen sich in einem Probematch mit den neuen Tastatur-Kommandos vertraut.

BESTÄTIGUNG:

speech ack 0 = „Ich hab's"
speech ack 1 = „Ich mach das"
speech ack 2 = „Positiv"
speech ack 3 = „Verstanden"

FRIENDLY FIRE:

speech friendlyfire 0 = „Dein Team, Idiot"
speech friendlyfire 1 = „Gleiches Team"
speech friendlyfire 2 = „Ich bin in deinem Team"

BEFEHLE:

speech order 0 = „Verteidigt die Flagge"
speech order 1 = „Position halten"
speech order 2 = „Holt die Flagge"
speech order 3 = „Feuerschutz"
speech order 4 = „Suchen und zerstören"

SONSTIGES:

speech other 0 = „Basis nicht verteidigt"
speech other 1 = „Holt unsere Flagge zurück"
speech other 2 = „Ich hab' die Flagge"
speech other 3 = „Ich geb' Feuerschutz"
speech other 4 = „Ich bin getroffen"
speech other 5 = „Mann getroffen"
speech other 6 = „Ich bin ganz allein hier"
speech other 7 = „Negativ"
speech other 8 = „Ich hab's"
speech other 9 = „In Stellung"
speech other 10 = „Ich geh' rein!"
speech other 11 = „Abschnitt sicher"
speech other 12 = „Feindlicher Flaggenträger ist hier"
speech other 13 = „Ich brauche Rückendeckung"
speech other 14 = „Deckung"
speech other 15 = „Kugelträger ist hier"
speech other 16 = „Punkt Alpha sichern"
speech other 17 = „Punkt Bravo sichern"
speech other 18 = „Alpha angreifen"
speech other 19 = „Bravo angreifen"
speech other 20 = „Die Basis wird angegriffen"
speech other 21 = „Wir werden überrannt"
speech other 22 = „Unter schwerem Beschuss"
speech other 23 = „Verteidigt Punkt Alpha"
speech other 24 = „Verteidigt Punkt Bravo"
speech other 25 = „Hol' den Ball"
speech other 26 = „Ich verteidige"
speech other 27 = „Ich greife an"
speech other 28 = „Punkt Alpha einnehmen"
speech other 29 = „Punkt Bravo einnehmen"
speech other 30 = „Sani"
speech other 31 = „Nicht schlecht"
speech other 32 = „Nicht schlecht"

PROVOKATION:

speech taunt 0 = „Unten bleiben"
speech taunt 1 = „Sonst noch wer?"
speech taunt 2 = „Boom!"
speech taunt 3 = „Brenne"
speech taunt 4 = „Krepiere"
speech taunt 5 = „Nimm dies"
speech taunt 6 = „Du kämpfst wie Nali"
speech taunt 7 = „Das ist alles?"
speech taunt 8 = „Leck mich am Arsch"
speech taunt 9 = „Loser"
speech taunt 10 = „Ich bin der Boss"
speech taunt 11 = „Der Nächste!"
speech taunt 12 = „Oh YEAH!"
speech taunt 13 = „Im Schlaf"
speech taunt 14 = „Bis später"
speech taunt 15 = „Das hat sicher wehgetan"
speech taunt 16 = „Nutzlos"
speech taunt 17 = „Du spielst wie ein Mädchen"
speech taunt 18 = „Dich mach ich platt"
speech taunt 19 = „Du magst das?"
speech taunt 20 = „Du Schlampe"
speech taunt 21 = „Nächstes Mal schneller ducken"
speech taunt 22 = „Still halten, verdammt"
speech taunt 23 = „Ach du Scheiße"
speech taunt 24 = „Einfach still halten, dann mach ich's kurz"
speech taunt 25 = „Tötet sie alle"
speech taunt 26 = „Umgenietet"

ANIMIERTE PROVOKATION:

Diese drei Einträge können Sie über das Einstellungsmenü des Spiels einstellen:
taunt asssmack = Arsch versohlt
taunt pthrust = Beckenstoß
taunt throatcut = Halsabschneider
Diese vier Einträge lassen sich ausschließlich über die User.Ini einstellen.



taunt gesture_beckon
= Komm her <heranwinken>



taunt gesture_cheer
= Waffe ansetzen



taunt gesture_halt
= Halt-Zeichen



taunt gesture_point
= Spieler zeigt nach vorne

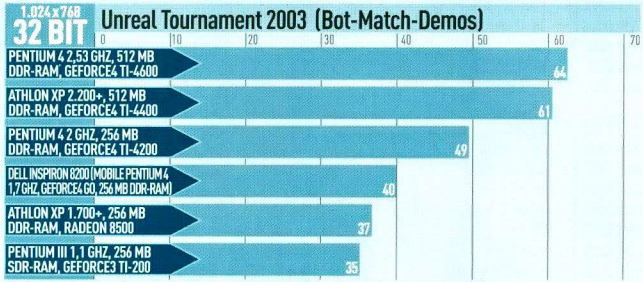
TIPP 9: MEHR KONSOLEN-TRICKS

Im Einzelspieler-Modus gegen Bots können Sie die Konsole benutzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Hier die Cheats für *Unreal Tournament 2003*.

god = Unsterblich
allweapons = Alle Waffen
loaded = Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
fly = Schwerelosigkeit
fov X = Ändert das Sichtfeld. X steht standardmäßig für die Zahl 80. Empfohlen: 100.
ghost = Sie können durch Wände gehen.
walk = Schwerelosigkeit wird aufgehoben
playersonly = Die Bots werden eingefroren, Wiederholung hebt den Effekt auf.
stat fps = Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholrate an
stat net = Zeigt Ihnen die Netzwerkstatistik an
slomo 1 = Setzt die Spielgeschwindigkeit auf normal
slomo 2 = Verdoppelt die Spielgeschwindigkeit
slomo .5 = Halbiert die Spielgeschwindigkeit
behindview 1 = Setzt die Kamera hinter den Spieler
behindview 0 = Setzt die Kamera wieder zurück
open xxx.xxx.xxx.xxx = Verbindet Sie mit einem Spiel zu einer bestimmten IP-Adresse (zum Beispiel „open 192.68.0.1"

BERND HOLTMANN

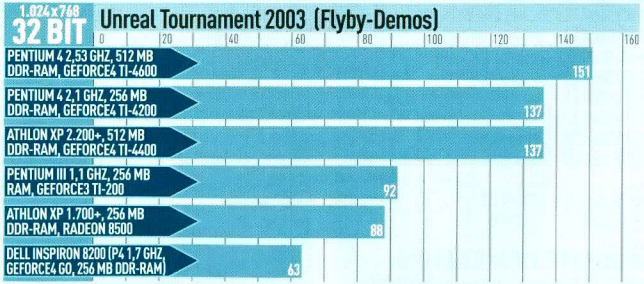
DEMO-BENCHMARKS



Einstellungen: Detonator 30.82 für Nvidia-Karten, 5.13.01.6166 (Catalyst 02.3) für Ati-Beschleuniger, maximale Details

Fazit: Mehr CPU-Power führt zu mehr 3D-Leistung. Laut Epic fließen in die Bot-Matches auch KI- und Physik-Berechnungen ein, was die hohe Prozessor-Abhängigkeit erklären dürfte. Etwas seltsam ist die Performance des Athlon XP 1.700+ mit der Radeon 8500 – scheinbar haben Ati-Karten noch ein paar Probleme. Die Testwerte sind mit der Demoversion unserer Heft-CD entstanden.

DEMO-BENCHMARKS



Einstellungen: Detonator 30.82 für Nvidia-Karten, 5.13.01.6166 (Catalyst 02.3) für Ati-Beschleuniger, maximale Details

Fazit: Die Flyby-Demos sind als Gradmesser für die tatsächliche Performance im Spiel eher uninteressant. Allerdings zeigen diese Benchmarks eine Grafik-Limitierung, so dass man aktuelle Grafikkarten miteinander vergleichen kann. Erwartungsgemäß: Das Dell-Notebook schafft trotz Geforce4 Go nur den letzten Platz, alle anderen Systeme mit DirectX-8-Karten ziehen vorbei.

PC CD ROM
KAOSPILOT
Unreal TECHNOLOGY
MICRO PROSE
Special Forces
Terrorists
TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR
"Temporeich, aktionsgeladen, mit aufregenden Schauplätzen, gleißenden Explosionen und Hollywood-Realismus."
PC Games 9/02
Für die effektive Terroristenjagd empfehlen wir das Tactic Board
PC CD-ROM
TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR